

El uso de la gamificación como recurso pedagógico para fortalecer el aprendizaje de la escritura inicial del inglés en estudiantes de grado transición

Karen Julieth Téllez Acosta

Asesora

Diana Carolina Suárez Díaz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en el Colegio Campestre Gimnasio Los Alcázares de Villavicencio, trabajando con un grupo de 17 estudiantes de grado transición. El objetivo general fue fortalecer el desarrollo de la escritura inicial en inglés mediante la implementación de la gamificación apoyada en recursos digitales, utilizando un enfoque cualitativo y de investigación-acción, en el que se puso en juego la gamificación como variable principal, reconociendo sus efectos en el aspecto ontológico del aprendizaje, específicamente la motivación, la atención y la autonomía de los niños.

A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la gamificación, al integrar dinámicas lúdicas y recursos digitales como videos, canciones y retos visuales, generó una mejora significativa en la motivación y el compromiso de los estudiantes frente al aprendizaje del inglés. Además, favoreció el reconocimiento de vocabulario, la coordinación motriz y la producción escrita inicial, evidenciando que el juego puede convertirse en una herramienta pedagógica efectiva para potenciar los procesos de alfabetización en la educación inicial.

Palabras clave: gamificación, escritura inicial, motivación, educación infantil, inglés.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a graduation option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Colegio Campestre Gimnasio Los Alcázares in Villavicencio, working with a group of 17 kindergarten students. The overall objective was to strengthen the development of early English writing skills through the implementation of gamification supported by digital resources, using a qualitative and action-research approach. Gamification was considered the main variable, recognizing its effects on the ontological aspect of learning, specifically children's motivation, attention, and autonomy.

Based on this research exercise, it was concluded that gamification, by integrating playful dynamics and digital resources such as videos, songs, and visual challenges, generated a significant improvement in students' motivation and engagement with learning English. Furthermore, it fostered vocabulary recognition, motor coordination, and early writing skills, demonstrating that play can become an effective pedagogical tool for enhancing literacy processes in early childhood education.

Keywords: gamification, early writing, motivation, early childhood education, English.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación.....	13
Objetivos.....	14
Objetivo General.....	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales.....	15
Referentes Teóricos	16
Referentes Técnicos.....	19
Referentes Legales.....	20
Referentes Éticos	21
Herramientas y Métodos.....	22
Enfoque y Tipo de Estudio	22
Unidad de Análisis.....	22
Técnicas para la Recolección de Datos.....	22
Categorías para el Análisis de Datos	23
Resultados.....	25
Acercamiento de la Población a la Variable.....	25
Experimentación.....	26
Identificación de Variaciones	27

Análisis y Discusión	29
Conclusiones y Recomendaciones.....	33
Referencias Bibliográficas	35
Apéndices.....	38

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	38
--	----

Introducción

El aprendizaje del idioma inglés desde la primera infancia se ha convertido en una prioridad dentro de los contextos educativos actuales, especialmente en instituciones que promueven el bilingüismo y el desarrollo integral desde los primeros años. En la educación inicial, la enseñanza del inglés debe centrarse en metodologías activas y significativas que despierten la curiosidad, creatividad y motivación de los niños. En este sentido, la gamificación ha surgido como una estrategia pedagógica innovadora capaz de transformar las clases tradicionales en experiencias lúdicas, dinámicas y participativas, facilitando el aprendizaje a través del disfrute.

No obstante, a pesar de los avances en la implementación de metodologías lúdicas, se ha observado que muchos estudiantes en la etapa preescolar aún presentan dificultades en la escritura inicial del inglés. En el caso del Colegio Campestre Gimnasio Los Alcázares de Villavicencio, los niños del grado transición demuestran entusiasmo por aprender el idioma, pero se distraen con facilidad durante las actividades escritas y muestran debilidades en la motricidad fina y el reconocimiento de palabras. Estas dificultades limitan el progreso de la lectoescritura en inglés y evidencian la necesidad de introducir estrategias que fortalezcan tanto la motivación como la concentración. Investigaciones recientes (Cueva, 2025; Rincón García, 2025; González, 2024) han señalado que la gamificación en la educación inicial incrementa el interés, la participación y la adquisición de habilidades lingüísticas, lo que justifica su exploración como recurso para mejorar la escritura inicial en este contexto.

El objetivo general de este estudio fue fortalecer el desarrollo de la escritura inicial en inglés mediante la implementación de la gamificación apoyada en recursos digitales en los estudiantes de grado transición del Colegio Campestre Gimnasio Los Alcázares. Para alcanzar

este propósito, la investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo y un tipo de estudio de investigación–acción, que permitió observar, intervenir y analizar las transformaciones pedagógicas dentro del aula. La recolección de datos se realizó a través de la observación directa, entrevistas semiestructuradas y diarios reflexivos, lo que posibilitó una comprensión profunda de las percepciones y comportamientos de los niños frente al aprendizaje del inglés.

Finalmente, el hallazgo más relevante de este ejercicio investigativo evidenció que la gamificación, al integrar videos, canciones, retos y dinámicas de participación, logró incrementar la motivación, la atención y la autonomía de los niños en el proceso de escritura inicial. Los estudiantes pasaron de un aprendizaje pasivo y repetitivo a uno participativo y significativo, demostrando avances en la identificación y producción de palabras en inglés. Estos resultados confirman el valor de la gamificación como herramienta pedagógica para la educación inicial y motivan al lector a conocer en detalle cómo esta metodología contribuyó a transformar las prácticas de enseñanza en el aula.

Caracterización

El estudio se desarrolla en la Institución Educativa Colegio Campestre Gimnasio los Alcázar, ubicada en el Corredor Ecológico, kilómetro 3, Vereda del Amor, lote 4, vía Multifamiliares Los Centauros, de la ciudad de Villavicencio. La Institución ofrece la educación en los niveles de preescolar, primaria y secundaria en jornada única. Cuenta con una amplia infraestructura la cual incluye: piscina, canchas de atletismo, voleibol, baloncesto y fútbol. No obstante, presenta algunas limitaciones en el acceso a recursos tecnológicos. La comunidad educativa está conformada principalmente por familias de altos ingresos económicos. Además, la Institución se caracteriza por mantener una baja rotación de estudiantes, con un promedio de 15 por curso y un máximo de dos grupos por nivel.

El grupo seleccionado para el estudio está conformado por 17 estudiantes de grado transición, cuyas edades oscilan entre los 5 y 6 años. La mayoría proviene de hogares con altos ingresos económicos y cuentan con acompañamiento familiar en su proceso educativo. En el aula se evidencia diversidad en el rendimiento académico y en el ritmo de aprendizaje, ya que algunos estudiantes requieren de apoyo adicional para fortalecer sus competencias. En particular, se observa que dos estudiantes presentan dificultades frecuentes para mantener la atención en las actividades, y dos más cuentan con la desescolarización, lo que plantea la necesidad de implementar estrategias inclusivas que favorezcan la participación y el desarrollo integral de todos los niños.

Estos estudiantes, al estar en grado transición, se encuentran en una etapa inicial respecto al acercamiento del inglés como lengua extranjera. Por ello, se presentan ciertos retos particulares en el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas, las cuales se basan en presentar dificultades para mantener la atención durante las actividades de escucha y de

expresión oral, y requieren apoyo constante para reconocer y repetir el vocabulario aprendido. Además, el proceso de alfabetización en español se sigue consolidando, por lo que se limita el reconocimiento de palabras en inglés, lo cual afecta la comprensión inicial de textos, ocasionando un poco motricidad fina en cuanto a la producción de trazos y palabras. Por ello, es necesario implementar metodologías activas y recursos innovadores que fortalezcan la comprensión y la pronunciación de una manera motivadora e inclusiva.

Teniendo en cuenta que la mayoría de los estudiantes provienen de hogares con altos ingresos económicos, lo cual favorece el acceso a materiales y recursos externos, se observa que, en algunos casos, las dinámicas familiares limitan el acompañamiento constante en casa debido a la carga laboral de los padres. Por otra parte, si bien el número reducido de estudiantes permite un acompañamiento más cercano de la docente, se evidencian diferencias en los ritmos de aprendizaje, exigiendo el uso de metodologías inclusivas y motivadoras. En este orden de ideas, es necesario diseñar estrategias de enseñanza que fortalezcan la motivación, atención y desarrollo de las habilidades lingüísticas del inglés como lengua extranjera.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes del grado transición han demostrado tener un desempeño positivo en su proceso en el aprendizaje del segundo idioma inglés, especialmente en actividades lúdicas y dinámicas, ya que favorecen la motivación y la participación. Además, la mayoría de los niños logra reconocer y hablar un vocabulario básico, cantar canciones en inglés y comprender comandos, reflejando avances en la comprensión auditiva y expresión oral. Ahora bien, el número de estudiantes permite un acompañamiento más personalizado, lo que facilita el progreso en la adquisición del inglés. Por todo ello, se evidencia que, a pesar de los retos, el grupo cuenta con fortalezas significativas que favorecen el aprendizaje.

Los docentes emplean distintas estrategias lúdicas como canciones, juegos de repetición y actividades con apoyo visual como flashcards, las cuales han resultado efectivas para tener la atención de los estudiantes y favorecer el aprendizaje de vocabulario básico en inglés. Además, el uso de los recursos digitales como el televisor y el computador ha facilitado la proyección de videos y actividades digitales que refuerzan los contenidos de manera dinámica. No obstante, se ha logrado evidenciar que las actividades más repetitivas o las que demandan periodos prolongados de concentración generan desmotivación en algunos estudiantes, sobre todo en aquellos que presentan dificultades de atención.

Por ejemplo, se ha observado que al menos cuatro estudiantes suelen distraerse luego de diez minutos de actividad dirigida. Igualmente, las actividades relacionadas con la escritura representan un reto más para los estudiantes que han tenido interrupciones en su trayectoria escolar: aproximadamente dos de ellos presentan dificultad constante para trazar palabras en inglés, lo que limita su progreso en la producción escrita.

Teniendo en cuenta las necesidades de aprendizaje del grupo, se plantea introducir la gamificación como estrategia de mediación pedagógica en las clases de inglés, junto con el uso de los recursos digitales disponibles en el aula, con el fin de aprovechar el interés de los niños por el juego para fortalecer la motivación, atención y el compromiso en el transcurso de las actividades académicas. De esta manera, la gamificación permitiría transformar las tareas repetitivas en dinámicas y atractivas, apoyando a los estudiantes que requieren mayor acompañamiento en la escritura.

Por todo ello, se considera que la hipótesis de este estudio es: La gamificación apoyada en recursos digitales contribuirá a mejorar la motivación, atención y la producción escrita inicial en inglés en los estudiantes de transición, en comparación con las estrategias tradicionales repetitivas. Además, aunque el grupo demuestra avances en la comprensión auditiva y en la expresión oral mediante diversas actividades lúdicas, aún existen dificultades en la atención y la escritura inicial. Por esa razón, aquellas dificultades pueden convertirse en limitaciones para el desarrollo de la lectoescritura en inglés en grados posteriores, afectando los objetivos institucionales de bilingüismo. Por ello, se hace necesario explorar nuevas estrategias pedagógicas que respondan a las características del grupo y potencien el desarrollo integral de las habilidades lingüísticas en inglés.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer el desarrollo de la escritura inicial en Inglés en los estudiantes de grado transición del Colegio Campestre Gimnasio los Alcázares de Villavicencio, mediante la implementación de la gamificación apoyada en recursos digitales, durante el cuarto periodo académico del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el desarrollo de la escritura inicial en inglés, mediante la implementación de la gamificación apoyada en recursos digitales, en los estudiantes de grado transición del Colegio Campestre Gimnasio los Alcázares de Villavicencio durante el cuarto periodo académico del 2025.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes de grado transición del Colegio Campestre Gimnasio los Alcázares a la gamificación apoyada en recursos digitales.

Movilizar el desarrollo de la escritura inicial en inglés en los estudiantes de grado transición, a través de la experimentación con la gamificación apoyada en recursos digitales.

Reconocer los cambios en la escritura inicial en inglés en los estudiantes de grado transición, una vez implementada la gamificación apoyada en recursos digitales.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Analizando que la gamificación se basa en el uso de diferentes dinámicas y estrategias como "juegos" de una manera educativa para motivar e incrementar el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje de una segunda lengua, como en este caso el inglés, se tiene en cuenta a Cueva (2025), donde menciona que “este estudio examina la incorporación de tecnologías en la gamificación aplicada a la educación preescolar, subrayando su potencial para enriquecer el aprendizaje y fomentar el desarrollo integral de los niños desde edades tempranas” (p. 3).

Asimismo, considerando que la escritura inicial es fundamental en la educación infantil, ya que permite el continuo aprendizaje hacia la alfabetización formal y los estudiantes pueden desarrollar diferentes habilidades y destrezas, Hernández-Mora (2024) afirma que “las competencias lectoescritoras son fundamentales para el desarrollo de aprendizajes significativos en educación inicial” (p. 119). Por esta razón, en el caso del inglés como lengua extranjera, este proceso demanda estrategias innovadoras que favorezcan el reconocimiento de vocabulario, la motricidad fina y el interés de los niños por el aprendizaje de palabras básicas.

Ahora bien, un concepto clave en este estudio es la motivación, ya que es el principal motor que impulsa a los estudiantes a participar activamente en las actividades académicas propuestas en cada clase. Así pues, Rincón García (2025) sostiene que “los resultados muestran que la Gamificación, aplicada mediante actividades diseñadas específicamente, incrementa el interés y la efectividad en el aprendizaje de la lectoescritura, evidenciando mejoras significativas en las habilidades de los niños” (p. 27). Lo cual da a entender la importante relación entre la motivación y el logro de aprendizajes en la educación infantil.

Por lo anterior, se considera que los recursos digitales son herramientas tecnológicas que facilitan las clases de inglés mediante la proyección de videos, actividades interactivas y materiales didácticos en el aula. De esta manera, Carmona (2025) afirma que “los resultados destacan [...] la importancia de la gamificación en lectura como escritura, TIC, motivación...” (p. 6), dando a conocer la importancia de integrar la tecnología necesaria para mejorar las prácticas pedagógicas.

Referentes Teóricos

Este primer estudio que trata sobre la Gamificación aplicada a la lectura y escritura en niños de 6 a 7 años de la institución educativa Colegio Provincial San José de Pamplona Sede La Mistral, analiza cómo la gamificación con dinámicas lúdicas, las cuales se basan en retos, premios y competencias, puede aumentar la participación y mejorar las competencias de lectoescritura en los estudiantes. Por ello, se empleó un enfoque comparativo con estudiantes de contextos distintos para observar diferencias en cuanto la motivación e interés, mostrando que aquellos que participaron en actividades gamificadas presentaron mejoras de desempeño en lectura y escritura.

El segundo estudio llamado "La gamificación como estrategia innovadora para mejorar la motivación y el aprendizaje del idioma inglés", González (2024) analiza una propuesta pedagógica que incorpora actividades interactivas con recursos tecnológicos para motivar el aprendizaje del inglés. En ella, se destacan encuestas y tareas gamificadas como herramientas para medir la motivación de los alumnos, donde estos reportan mayor participación, disposición y disfrute personal en el proceso de aprendizaje. De hecho, se da a conocer que su hallazgo sustenta la hipótesis de que la gamificación apoyada en recursos digitales puede no solo

favorecer el ambiente motivacional sino también preparar al estudiante para realizar actividades más complejas como la escritura inicial en inglés.

Por otra parte, en el documento "E-gamificación: tendencias investigativas para el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés (Rojas, Niño & Muñoz, 2024)" uno de los resultados señala que las mecánicas de juego, retroalimentación y recompensas generan mejoras en la competencia comunicativa y en la participación del estudiante.

Asimismo, el estudio titulado "Uso de la gamificación y el aprendizaje cooperativo para enseñar inglés a niños de preescolar en Vélez (2025)" se examina cómo combinar gamificación y el trabajo colaborativo contribuye el aprendizaje del inglés en preescolar. Allí, se habla de mejoras tanto en motivación como en el compromiso con las actividades propuestas, lo que quiere decir que, cuando los niños trabajan con pares o en grupo, comparten producciones escritas, se corrigen entre ellos y se animan mutuamente.

El siguiente estudio llamado "Aprendiendo en el divertido mundo de las TIC (Vanegas Algarra, hace 3.9 años)" se enfoca en niños de grado transición del Jardín Infantil Los Bulliciosos, Bogotá, integrando plataformas tecnológicas y otros recursos digitales para favorecer el aprendizaje significativo. De hecho, uno de los objetivos específicos es fortalecer la motivación, creatividad y curiosidad de los niños mediante uso de diferentes recursos digitales, lo que implica que estos medios no solo apoyan el entretenimiento, sino que son medios capaces de incentivar el aprendizaje activo.

Por otra parte, el otro estudio trata sobre una revisión sistemática sobre *game-based learning* en la educación infantil, la cual concluye que el aprendizaje basado en juegos genera grandes resultados cognitivos, sociales, emocionales, motivacionales y de engagement (Alotaibi, 2024). Por ello, este hallazgo es relevante porque muestra que la gamificación puede generar

beneficios multifacéticos en estudiantes muy jóvenes, no sólo en vocabulario u oralidad, sino también en procesos cognitivos y emocionales que sostienen la adquisición de la escritura inicial.

Asimismo, la investigación sobre el uso de gamificación para enseñar habilidades de escritura sugiere que los elementos de juego (como puntos, niveles, retroalimentación inmediata) pueden aumentar la motivación y, cuando se articulan con tareas pedagógicas bien diseñadas, mejorar resultados en escritura (Pentikäinen & Kalliop, 2024). El análisis sistemático muestra que la ventaja pedagógica aparece cuando los juegos incorporan contenido explícito de escritura y ejercicios graduados que promueven práctica deliberada. Para tu estudio, esto implica que la gamificación debe enfocarse en actividades de trazado, reconocimiento de grafías y producción de palabras —no sólo en mecánicas de recompensa— si se pretende impactar la escritura inicial en inglés.

Por otra parte, en el campo del EFL/ESL, recientes revisiones y artículos empíricos (Chan, 2024; Zolfaghari et al., 2025) han documentado que la gamificación mejora la motivación y el engagement en el aprendizaje del inglés, y describen con detalle qué elementos de gamificación suelen utilizarse (como el feedback, misiones, narrativa, badges). Además, estas investigaciones destacan que, para el aprendizaje de destrezas lingüísticas (incluida la alfabetización emergente), la gamificación debe alinearse con objetivos instruccionales y proporcionar retroalimentación formativa.

Así pues, estudios experimentales y revisiones recientes en psicología educativa señalan que la gamificación puede favorecer aspectos cognitivos como la memoria de trabajo y la regulación atencional, aunque esos beneficios tienden a depender de la calidad del diseño de la experiencia. Esto sugiere que la gamificación puede servir como mediadora de la atención en estudiantes de transición —es decir, puede prolongar periodos de concentración si las actividades

son variadas, breves y con retroalimentación inmediata—, lo que facilita a su vez oportunidades más frecuentes de práctica motriz para la escritura inicial. En crítica, se recomienda alternar estímulos y renovar elementos de juego para evitar la pérdida de efecto por saturación.

Por último, revisiones sistemáticas sobre efectos de gamificación en entornos de aprendizaje en línea y aplicaciones educativas muestran que las *literacy apps* y plataformas gamificadas pueden apoyar el aprendizaje temprano de la lectura y la escritura cuando incorporan secuencias pedagógicas graduadas y monitoreo del progreso.

Referentes Técnicos

De acuerdo con El Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN, 2022) en el documento Orientaciones pedagógicas para la educación inicial, señala que los ambientes de aprendizaje deben ser diseñados de manera que integren recursos pedagógicos, tecnológicos y lúdicos para favorecer la adquisición de competencias comunicativas en los niños. Ahora bien, esto es importante ya que la gamificación apoyada en recursos tecnológicos se concibe como una estrategia que facilita los procesos de escritura inicial en el inglés, promoviendo la motivación y atención en el aula.

De igual manera, la UNESCO (2023), en su informe Tecnología y educación para el desarrollo sostenible, recalca la importancia de vincular el uso de las tecnologías digitales en la primera infancia de manera equilibrada y pedagógicamente fundamentada, con el fin de garantizar aprendizajes significativos y equitativos. En este sentido, la gamificación se convierte en una metodología activa que no solo capta la atención de los estudiantes, sino que también responde al llamado internacional de integrar tecnologías que fomenten competencias clave como la comunicación y el pensamiento crítico.

En este orden de ideas, los referentes técnicos aportan una idea clara para la investigación, ya que justifican el uso de la gamificación como herramienta que potencia la enseñanza del inglés en la educación inicial, relacionando tanto los lineamientos nacionales como las recomendaciones internacionales para el uso pedagógico de las tecnologías.

Referentes Legales

El marco legal que orienta la investigación se fundamenta, en primer lugar, en la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994), la cual establece que uno de los fines de la educación en Colombia es el desarrollo de habilidades comunicativas en una segunda lengua, buscando la formación integral de los estudiantes desde los primeros grados. De igual manera, esta ley enfatiza la importancia de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que respondan a las necesidades de los estudiantes, lo cual sustenta la pertinencia de la gamificación apoyada en recursos digitales en el grado transición.

En este orden de ideas, la Ley 1098 de 2006 o Código de Infancia y Adolescencia establece que los niños tienen derecho a recibir una educación de calidad en ambientes seguros y motivadores, que favorezcan el desarrollo de sus potencialidades, lo que quiere decir que los docentes y las instituciones deben garantizar metodologías inclusivas, atractivas y adaptadas a las características de los estudiantes. En este caso, la gamificación se ajusta a este marco jurídico, pues convierte las actividades de escritura inicial en experiencias significativas que fortalecen tanto la motivación como la atención de los niños.

Finalmente, es importante considerar la Resolución 02041 de 2016 del MEN, que reglamenta los lineamientos pedagógicos y curriculares de la educación inicial en Colombia, resaltando la necesidad de diseñar ambientes de aprendizaje mediados por recursos didácticos y tecnológicos que promuevan la interacción, la creatividad y la construcción de aprendizajes.

Referentes Éticos

Teniendo en cuenta que la investigación con población infantil exige la protección y el respeto por los derechos de los estudiantes, se protegerá la identidad de los estudiantes, evitando cualquier tipo de divulgación de datos personales que pueda poner en riesgo su integridad. De hecho, la American Psychological Association (APA, 2017) señala que en los estudios con niños debe prevalecer el principio de beneficencia, es decir, maximizar los beneficios de la investigación y minimizar los posibles riesgos. Por ello, en este caso, la implementación de la gamificación apoyada en recursos digitales no representa riesgos físicos ni emocionales, sino que, por el contrario, constituye una estrategia pedagógica segura y enriquecedora.

Por otra parte, se tendrá en cuenta el principio de respeto a la dignidad de los participantes, asegurando que todas las actividades propuestas sean acordes a la edad y nivel de desarrollo de los niños. Así mismo, se garantizará la voluntariedad de la participación, evitando cualquier tipo de presión o sanción hacia quienes decidan no participar en alguna de las actividades. Estos referentes éticos aseguran que el estudio se enmarque en prácticas responsables, centradas en el bienestar y desarrollo integral de los estudiantes de grado transición.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo, ya que busca comprender cómo la gamificación contribuye al fortalecimiento de la escritura inicial en inglés en estudiantes de educación preescolar (transición). Además, el enfoque cualitativo permite analizar percepciones, actitudes y experiencias de los niños en relación con las actividades gamificadas, lo que resulta pertinente para interpretar los cambios en la motivación y el aprendizaje. (Baldrich et al., 2024).

Ahora bien, para el tipo de estudio se opta por la investigación-acción educativa, ya que se propone intervenir directamente en el aula con estrategias gamificadas, reflexionando y ajustando el proceso pedagógico de forma continua. Según Wang (2025) Este tipo de estudio es adecuado porque articula la práctica docente con la producción de conocimiento, y permite que el investigador actúe como mediador en la transformación del aprendizaje.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis corresponde a un grupo de estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Colegio Campestre Gimnasio los Alcázares, ubicada en el Corredor Ecológico, kilómetro 3, Vereda del Amor, lote 4, vía Multifamiliares Los Centauros, de la ciudad de Villavicencio, Meta. Se trata de estudiantes entre los 4 a 6 años, quienes se encuentran en un proceso de consolidación de la lectoescritura en inglés y presentan diferentes niveles de motivación frente al aprendizaje del idioma.

Técnicas para la Recolección de Datos

Las técnicas de recolección de datos estarán alineadas con los objetivos específicos del proyecto, por ello, se planea hacer lo siguiente:

Objetivo de exploración: Se empleará la observación directa de las actividades gamificadas, así como el uso de entrevistas semiestructuradas a los docentes para identificar percepciones iniciales sobre la escritura en inglés. Estas técnicas permiten comprender la dinámica del aula y recoger información cualitativa sobre la participación estudiantil (Ungau et al., 2023).

Objetivo de movilización: Se utilizarán diarios reflexivos del docente y fotos o videos de las sesiones de clase, con el fin de registrar las respuestas de los estudiantes durante las actividades gamificadas. Este material servirá para evidenciar procesos de motivación, atención y compromiso con las tareas propuestas (Detken Landázuri et al., 2025).

Objetivo de indagación de cambios: Se aplicarán cuestionarios post-experiencia adaptados a nivel preescolar (a través de preguntas ilustradas y orales), además de entrevistas de percepción con los docentes. De esta manera, se podrá valorar si hubo avances en la motivación y en el reconocimiento de letras y palabras en inglés, lo cual constituye un indicador inicial de progreso en la escritura (How to improve reading and writing skills..., 2024).

Categorías para el Análisis de Datos

Para el análisis de los datos, se establecen cuatro categorías principales, teniendo en cuenta los objetivos de investigación:

Motivación y participación: se observará el grado de interés, entusiasmo y disposición de los estudiantes al participar en las actividades gamificadas.

Atención y concentración: se evaluará la capacidad de los niños para mantener el foco en las tareas propuestas, aspecto clave en el aprendizaje inicial de la escritura (Wang, 2025).

Reconocimiento de grafías y vocabulario: se analizará el avance en el reconocimiento de letras, palabras y estructuras simples en inglés.

Producción escrita inicial: se identificará el nivel de progreso en el trazado, copia y construcción de palabras básicas en inglés, como resultado del trabajo con dinámicas gamificadas.

Estas categorías permitirán una interpretación clara y sistemática de los hallazgos, conectando la práctica pedagógica con los objetivos del estudio, y ofreciendo evidencia sobre la pertinencia de la gamificación en el desarrollo de la escritura inicial en inglés.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

En la fase inicial de este estudio, se logró observar que los estudiantes de grado transición del Colegio Gimnasio Campestre Los Alcázares de la ciudad de Villavicencio, mostraban una relación casi nula con la escritura inicial en inglés. No obstante, la mayoría de los alumnos reconocían algunas letras sueltas y palabras básicas aprendidas mediante canciones o repeticiones, pero no lograban asociar el sonido de las palabras con la grafía correspondiente. Ahora bien, en las primeras observaciones se evidenció que los estudiantes se entusiasmaban frente a las clases porque eran dinámicas, pero la atención se dispersaba fácilmente luego de unos minutos de actividades repetitivas.

Asimismo, se evidenció que los estudiantes demostraron mayor disposición y entusiasmo en actividades que implicaban movimiento o elementos visuales (juegos con imágenes, canciones, vídeos, y juegos), mientras que las tareas de copia o trazado generaban desinterés. De hecho, dos estudiantes, en particular, mostraron dificultades motrices que les impedían mantener la presión adecuada al escribir, aún con ayuda, mientras que otros dos se mostraron evasivos a participar cuando la actividad no implicaba interacción o competencia amistosa.

Así pues, se realizó una entrevista corta con la docente titular del curso y se identificó que los niños disfrutaban de las dinámicas lúdicas y responden mejor ante retos o recompensas, lo que indica que la motivación extrínseca (como recibir puntos positivos, caritas felices y elogios) influye directamente en su compromiso por resolver las actividades propuestas en clase. En este orden de ideas, se considera que los alumnos se encontraban de cierta manera motivados hacia el aprendizaje del inglés, pero se requería de estrategias más dinámicas para sostener la atención de ellos y mejorar el proceso de escritura inicial.

Experimentación

Durante la fase de experimentación, se implementaron diferentes actividades gamificadas apoyadas en recursos digitales y estrategias lúdicas que permitieron fortalecer el proceso de escritura inicial en inglés en los estudiantes. Las clases se desarrollaron principalmente con apoyo visual y auditivo mediante videos, canciones y el uso del tablero.

Por ejemplo, en las primeras actividades, se trabajó el tema “Daily Routines” mediante la visualización de videos cortos de YouTube y de la plataforma McMillan animados en inglés. Luego de esto, la docente escribía en el tablero las palabras correspondientes a cada rutina, por ejemplo: I wake up, I get up, I brush teeth, I go to school, y los estudiantes identificaban tanto su pronunciación como su significado. En este proceso, los niños identificaron que las palabras en inglés no se escriben igual a como se pronuncian, además de permitir que reconocieran el vocabulario asociado a acciones cotidianas, participando activamente al repetir las palabras y asociarlas con imágenes o gestos representativos.

De igual manera, se realizó un repaso del alfabeto inglés a través de canciones interactivas y juegos en los que los niños debían señalar en el tablero la letra que escuchaban. Esta actividad favoreció la pronunciación, la memoria auditiva y el reconocimiento visual de las letras, aspectos fundamentales para el proceso de escritura inicial, considerando que la incorporación de música y movimiento ayudó a mantener la atención y el entusiasmo del grupo, especialmente en aquellos estudiantes con menor capacidad de concentración.

Otro de los momentos significativos de la intervención se centró en el vocabulario de los objetos del salón (school objects). En estas actividades, la docente escribía en el tablero palabras como pencil, eraser, book, chair, desk, entre otras, acompañadas de su respectiva imagen. Los niños debían identificar cada palabra, reconocer su significado y copiarla en el cuaderno,

relacionándola con el dibujo correcto. A través de esta práctica, los estudiantes reforzaron la correspondencia entre palabra e imagen, lo que favoreció el desarrollo de la motricidad fina y la memoria visual.

Por todo lo anterior, se da a conocer la gamificación estuvo presente mediante el uso de dinámicas de puntos, caritas felices y reconocimientos verbales, que incentivaron la participación y la motivación constante. Por ello, en los registros del diario reflexivo se observó que los estudiantes mostraban mayor entusiasmo en las actividades que incluían canciones y videos, y que pedían repetir aquellas en las que podían escribir palabras en el tablero o en sus cuadernos.

Identificación de Variaciones

Después de la intervención, se evidenciaron cambios significativos en el aspecto ontológico de los participantes, especialmente en la motivación, la atención y el desarrollo de la escritura inicial. Pues bien, si se hace la comparación de los registros iniciales con los finales, se puede analizar que el número de estudiantes que completaban las actividades de trazado aumentó del 50% al 95% prácticamente. Además, los niños comenzaron a reconocer y reproducir letras del alfabeto en inglés sin necesidad de una guía constante.

Ahora bien, en cuanto a la motivación, los estudiantes manifestaron sentirse felices y orgullosos al participar en las actividades, lo cual se reflejó en expresiones verbales como “¡yo quiero jugar otra vez!” o cuando se preguntaba cuál era tal palabra, ellos lo intentaban leer y lo hacían casi correctamente. Se considera que se fortaleció la confianza y la actitud positiva hacia el aprendizaje del inglés.

Por otra parte, los registros del diario docente también muestran que los estudiantes lograron mantener la atención durante lapsos más prolongados (de 10 a 20 minutos), lo que supone un avance importante en su concentración. De igual manera, las observaciones finales

indican mejoras en la motricidad fina y en la correspondencia sonido-letra, aspectos fundamentales para la escritura inicial.

Análisis y Discusión

Los hallazgos que se obtuvieron mediante las percepciones de la docente titular, las observaciones de campo y los resultados de la experimentación, se conectan con los objetivos propuestos, evidenciando cómo la gamificación apoyada en recursos digitales contribuye al desarrollo de la escritura inicial, la motivación y la atención en los niños. Ahora bien, el propósito es discutir los cambios observados en el aspecto ontológico de los participantes, como su motivación, autonomía y disposición al aprendizaje, así como las implicaciones pedagógicas derivadas del proceso.

En cuanto al análisis de acercamiento a la variable, se observó que los estudiantes mantenían una relación inicial limitada con la escritura en inglés. Además, las actividades se basaban principalmente en la repetición y la copia de palabras del tablero, lo que generaba cierta desmotivación y pérdida de atención en algunos niños. No obstante, la mayoría reconocía letras sueltas o palabras muy básicas, pero no lograba asociarlas con su significado ni mantener la concentración por periodos prolongados. Así pues, estos hallazgos confirmaron la hipótesis inicial de que las estrategias tradicionales, aunque útiles en algunos casos, no eran suficientes para sostener la motivación ni fortalecer la escritura inicial en este grupo de estudiantes. Sin embargo, también se evidenció una disposición positiva hacia el aprendizaje del inglés, especialmente cuando las actividades incluían música, imágenes o interacción corporal, lo cual orientó la pertinencia de incorporar la gamificación.

Ahora bien, durante la experimentación, la variable (gamificación apoyada en recursos digitales) demostró un impacto positivo y progresivo en la unidad de análisis, puesto que las actividades gamificadas que combinaron videos, canciones y ejercicios de escritura guiada permitieron captar la atención y generar una actitud más positiva en los estudiantes. Por ello, se

considera importante mencionar que la relación entre el aprendizaje y el juego es un factor motivacional clave, coherente con lo planteado por Cueva (2025) y Rincón García (2025), quienes destacan que la gamificación incrementa la participación y la efectividad del aprendizaje en la educación inicial. Asimismo, el uso del tablero y los apoyos visuales se consolidó como un mediador esencial para conectar la teoría con la práctica, permitiendo que los niños identificaran, escribieran y comprendieran vocabulario que se estaba enseñando.

Asimismo, los cambios observados en el aspecto ontológico de los estudiantes fueron bastante evidentes, ya que, al finalizar la intervención, los niños mostraron mayor confianza al escribir, interés por aprender nuevas palabras y capacidad para reconocer vocabulario sin depender totalmente del docente. De hecho, considerando las entrevistas aplicadas, la docente titular manifestó que los niños se mostraron más autónomos y colaborativos, y que el ambiente del aula se tornó más participativo. Además, Las expresiones de satisfacción y orgullo al completar las actividades reflejaron un cambio significativo en la actitud frente a la escritura, lo cual coincide con los registros de los diarios de campo, donde se evidencia un aumento en la concentración, la motricidad fina y la permanencia activa durante las clases.

De hecho, estos resultados se alinean con los hallazgos de González (2024), quien señala que la gamificación, al incorporar elementos de recompensa, retroalimentación inmediata y retos, mejora la motivación y la disposición hacia el aprendizaje del inglés. Del mismo modo, Pentikäinen y Kallionpää (2024) demostraron que las actividades gamificadas enfocadas en la escritura fomentan la práctica deliberada y fortalecen el reconocimiento de grafías y vocabulario. En concordancia con Alotaibi (2024), los resultados de esta investigación confirman que el aprendizaje basado en juegos genera beneficios tanto cognitivos como emocionales, especialmente en la etapa preescolar.

Entre las principales limitaciones del estudio se encuentra el tamaño reducido de la muestra, compuesta por un solo grupo de 17 estudiantes, lo que limita la generalización de los resultados. Asimismo, el tiempo destinado a la intervención fue corto, lo que impidió observar los efectos a largo plazo en la escritura. Otro factor fue la disponibilidad limitada de recursos tecnológicos, lo que llevó a depender en gran medida del tablero y materiales impresos como apoyo principal. A pesar de ello, la creatividad pedagógica y la participación de la docente permitieron superar parcialmente estas barreras y mantener la esencia gamificada del proceso.

En términos generales, los resultados de esta investigación aportan evidencia sobre la eficacia de la gamificación en la educación inicial como estrategia que no solo promueve el aprendizaje del inglés, sino que también mejora la motivación, la atención y la participación. Además, para el contexto institucional, se recomienda incorporar de manera permanente dinámicas gamificadas en el plan de estudios de preescolar, utilizando recursos digitales accesibles, canciones, recompensas simbólicas y retos visuales, puesto que estas estrategias podrían extenderse a otras áreas de aprendizaje, fomentando la motivación intrínseca desde los primeros años escolares.

Así pues, se considera que este estudio abre nuevas líneas de investigación centradas en el impacto de la gamificación en otras habilidades lingüísticas, como la comprensión lectora o la pronunciación, así como en su aplicación en contextos inclusivos o rurales con acceso limitado a la tecnología. También sería valioso explorar cómo las familias pueden participar en el refuerzo del aprendizaje gamificado desde casa, fortaleciendo el vínculo entre escuela y hogar. En conclusión, la gamificación se consolida como una herramienta pedagógica efectiva para

transformar las prácticas tradicionales y favorecer un aprendizaje significativo y motivador del inglés en la primera infancia.

Conclusiones y Recomendaciones

Los resultados de esta investigación permitieron evidenciar que la gamificación apoyada en recursos digitales contribuyó significativamente al fortalecimiento de la escritura inicial en inglés de los estudiantes de grado transición del Colegio Campestre Gimnasio Los Alcázares de Villavicencio. Las actividades implementadas, como canciones del alfabeto, videos sobre daily routines y ejercicios de escritura guiada, lograron captar la atención y motivar a los niños, favoreciendo su reconocimiento de letras, palabras y trazos. De esta manera, los hallazgos dan respuesta a la pregunta de investigación al demostrar que la gamificación puede transformar positivamente la forma en que los niños aprenden a escribir en una lengua extranjera desde la educación inicial.

En el aspecto ontológico, la investigación movilizó dimensiones esenciales del aprendizaje infantil, como la motivación, la atención y la autonomía. Los niños pasaron de depender completamente de la guía docente a mostrar mayor iniciativa y confianza para escribir y participar en las actividades. Este cambio se reflejó tanto en las observaciones de campo como en las respuestas de la docente titular, quien destacó la evolución en el interés, la disposición y la interacción entre los estudiantes. El proceso permitió comprender que el aprendizaje significativo no solo implica el dominio de una habilidad lingüística, sino también el desarrollo de actitudes positivas hacia el conocimiento.

El impacto de la gamificación fue evidente en el compromiso y el progreso de los estudiantes. La variable influyó de manera directa en la mejora de la motricidad fina, el reconocimiento de vocabulario y la actitud frente a la escritura en inglés. Sin embargo, algunos aspectos podrían fortalecerse, como el tiempo de aplicación de la estrategia y la diversificación de los recursos tecnológicos. A pesar de estas limitaciones, la implementación de dinámicas

gamificadas logró que el aprendizaje se convirtiera en una experiencia atractiva, participativa y centrada en el estudiante.

Los resultados de este estudio se suman a la literatura existente sobre gamificación en la educación inicial, aportando evidencia empírica sobre su efectividad para fortalecer la escritura en una lengua extranjera. Además, contribuyen de manera teórica al resaltar la relación entre la motivación lúdica y el desarrollo cognitivo y motriz en la alfabetización temprana. Desde el punto de vista metodológico, la investigación demostró que el enfoque cualitativo con base en la investigación-acción es adecuado para explorar procesos educativos reales y reflexionar sobre la práctica docente en contextos escolares.

Se recomienda que el Colegio Campestre Gimnasio Los Alcázares continúe incorporando estrategias de gamificación y recursos digitales en las clases de inglés del nivel preescolar. La implementación de videos, canciones, tableros interactivos y recompensas simbólicas (como estrellas o stickers) puede mantener la motivación y fortalecer la escritura inicial de forma sostenida. Asimismo, sería conveniente realizar talleres de formación docente en metodologías lúdicas y uso pedagógico de las TIC, con el fin de consolidar esta práctica innovadora dentro del currículo institucional.

Para futuras investigaciones, se sugiere ampliar el tiempo de intervención y la muestra de participantes, con el propósito de obtener resultados más generalizables. También sería valioso explorar nuevas variables relacionadas con la comprensión lectora, la pronunciación o el aprendizaje colaborativo, así como evaluar el impacto de la gamificación en contextos educativos con menor acceso a recursos tecnológicos. De esta manera, se podrá profundizar en la comprensión del potencial de la gamificación como estrategia integral para el desarrollo de habilidades lingüísticas y socioemocionales en la primera infancia.

Referencias Bibliográficas

Alotaibi, M. S. (2024). *Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis*. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881.

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>

American Psychological Association. (2017). *Ethical principles of psychologists and code of conduct*. APA. <https://www.apa.org/ethics/code>

Baldrich et al (2024). Gamified experiences in educational academic contexts: A systematic review. *Qualitative Research in Education*, 13(3), 221-242.

<https://doi.org/10.17583/qre.13552>

Carmona, J. (2025). *Gamificación, TIC y motivación en la enseñanza de la lectura y escritura en educación inicial*. *Revista Colombiana de Educación y Tecnología*, 12(1), 1-10.

[Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática](#)

Chan, L. (2024). *Gamification in EFL/ESL contexts: A review of motivational and instructional benefits*. *Journal of Language Teaching and Research*, 15(3), 245–260. [\(PDF\)](#)

[Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research](#)

Congreso de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994. Ley General de Educación*. Diario Oficial No. 41.214. [Ley_115_1994.doc](#)

Congreso de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 2006. Código de Infancia y Adolescencia*. Diario Oficial No. 46.446. [Ley 1098 de 2006 - Código de la Infancia y la Adolescencia](#).

Cueva, L. (2025). *Gamificación y tecnologías en la educación preescolar: una propuesta pedagógica*. *Revista Latinoamericana de Innovación Educativa*, 15(2), 1-15.

[Gamificación y tecnología en la educación infantil: una revisión sistemática](#)

- Detken et al (2025). Technology and gamification in English language learning: Tecnología y gamificación en el aprendizaje del idioma inglés. *Revista Multidisciplinar de Estudios Generales*, 4(2), 352-373. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i2.98>
- González, A. (2024). *La gamificación como estrategia innovadora para mejorar la motivación y el aprendizaje del idioma inglés*. *Revista Colombiana de Innovación Educativa*, 10(1), 40–55. [eachonag.pdf](#)
- Hernández-Mora, L. (2024). *La Lúdica como Recurso para el Aprendizaje de la Lectoescritura en la Educación Inicial: Playfulness as a Resource for Literacy Learning in Early Education*. *Multidisciplinary Latin American Journal (MLAJ)*, 2(3), 116-137. <https://doi.org/10.62131/MLAJ-V2-N3-008>
- How to improve reading and writing skills in primary schools: *A comparison between gamification and pen-and-paper training*. (2024). *International Journal of Child-Computer Interaction*, 39, 100633. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2024.100633>
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2016). *Resolución 02041 de 2016. Lineamientos pedagógicos y curriculares de la educación inicial*. MEN. [Resolución No. 02041 de 3 de febrero de 2016 | Ministerio de Educación Nacional](#)
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2022). *Orientaciones pedagógicas para la educación inicial*. MEN. [Orientaciones pedagógicas | Ministerio de Educación Nacional](#)
- Pentikäinen, J., & Kallionpää, O. (2024). *Systematic review of research on learning writing skills using gamification*. *Seminar.net*, 20(2). <https://doi.org/10.7577/seminar.5712>
- Rincón García, M. (2025). *Impacto de la gamificación en el aprendizaje de la lectoescritura en preescolar*. *Revista de Investigación Educativa*, 22(1), 20-35. [Impacto de la gamificación](#)

[en el aprendizaje de estudiantes de primaria | Ciencia Latina Revista Científica](#)

[Multidisciplinar](#)

UNESCO. (2023). *Tecnología y educación para el desarrollo sostenible*. UNESCO Publishing.

[Informe GEM 2023: Tecnología en la educación: ¿ una herramienta en los términos de quién ? - UNESCO Biblioteca Digital](#)

Ungau et al (2023). *Gamification in improving reading skills of preschool children: Blending through puzzle game*. Journal of Cognitive Sciences and Human Development.

<https://doi.org/10.33736/jcshd.5479.2023>

Vanegas Algarra, J. (2021). *Aprendiendo en el divertido mundo de las TIC*. Revista Colombiana de Educación Infantil, 7(1), 15–28. [Repositorio Institucional UNAD: Aprendiendo en el divertido mundo de las TIC](#)

Wang, Y. (2025). *The effect of gamification teaching strategies based on multimodal theory on the learning engagement of 3-6-year-old children*. Lecture Notes in Education

Psychology and Public Media, 86, 60-65. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/2025.22813>

Zolfaghari, A., Rahimi, M., & Hosseini, Z. (2025). *A scoping review of gamified applications in English language teaching: A comparative discussion with medical education*. BMC

Medical Education, 25, 274. <https://doi.org/10.1186/s12909-025-06822-7>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

https://drive.google.com/drive/folders/12_dUD00Xmn3V8YZIU3hRVKIbivHfHbsR?usp=sharing